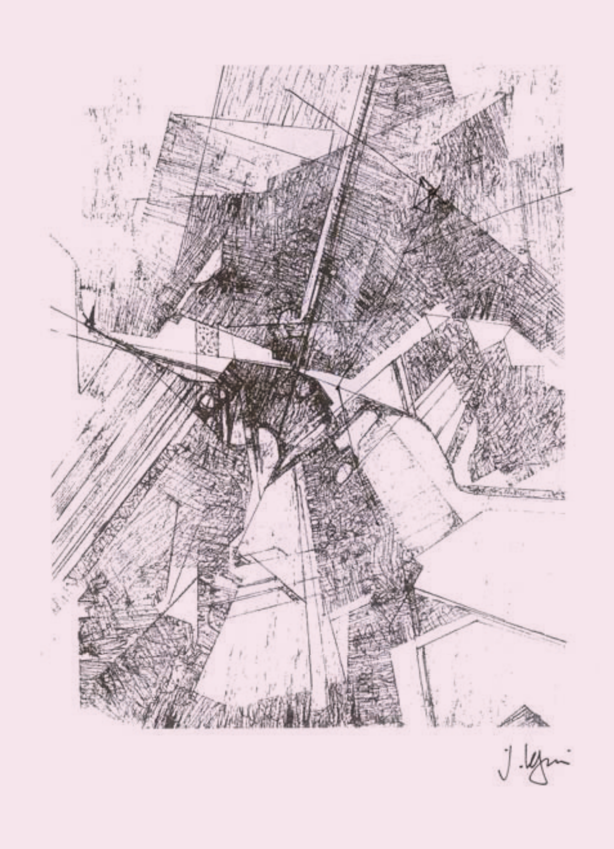
DIBUJAR, PROYECTAR (LIV)

DIAGRAMA, DIAGRAMAR (1)

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA



CUADERNOS

DEL INSTITUTO

JUAN DE HERRERA

DE LA *ESCUELA DE*

ARQUITECTURA

DE MADRID

5-34-89

DIBUJAR, PROYECTAR (LIV)

DIAGRAMA, DIAGRAMAR (1)

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

CUADERNOS

DEL INSTITUTO

JUAN DE HERRERA

DE LA *ESCUELA DE*

ARQUITECTURA

DE MADRID

5-34-89

C U A D E R N O S
D E L   I N S T I T U T O
J U A N D E H E R R E R A

NUMERACIÓN

2 Área
51 Autor
09 Ordinal de cuaderno (del autor)

TEMAS

1 ESTRUCTURAS
2 CONSTRUCCIÓN
3 FÍSICA Y MATEMÁTICAS
4 TEORÍA
5 GEOMETRÍA Y DIBUJO
6 PROYECTOS
7 URBANISMO
8 RESTAURACIÓN
0 VARIOS

Dibujar, proyectar (LIV)
Diagrama, diagramar (1)

Instituto Juan de Herrera.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
Gestión y portada: Almudena Gil Sancho.
CUADERNO 383.01 / 5-34-89
ISBN-13: 978-84-9728-437-0
Depósito Legal: M-34865-2012

ÍNDICE

1. Introducción

La palabra “diagrama” y su tambaleante concepto ha aparecido con fuerza en la reflexión sobre el hacer gráfico (pictórico, nemónico, semiológico) hasta el punto de ser hoy una nominación provocadora de toda clase de especulaciones.
En especial ha penetrado sin residuos en el hacer diseñante de los arquitectos.
Hoy la enseñanza del diseñador (dibujar distribuyente, mapeante, edificador) sólo puede hacerse desde formas especiales de entender los diagramas y la diagramación.
Incluso pareciera, entre arquitectos con “visibilidad”, que el “diagramar” proclamado como modo de operar, sea la justificación de la excelencia que se distribuye entre las figuras y ocasiones donde se implementa como una aparición ficcional la llamada “arquitectura”.
Sin diagramación no hay proyecto; sin proyectar diagramando no hay enseñanza legítima del diseñar (proyectar en nuestras latitudes); y sin alusión a diagramas previos no hay “arquitectura”.
Este dossier es la recopilación de un trabajo de búsqueda de textos, reflexión sobre prácticas, y algunos agenciamientos que pueden resultar pertinentes en la pedagogía de nuestras escuelas.

2. Algunas definiciones aproximativas

1. Real Academia de la Lengua Española.
Diagrama-diseño, a través de una urdimbre…
Diagrama-dibujo, trazado a través de un soporte…
Dibujo geométrico que sirve para demostrar (soportar?) una proposición, resolver un problema, o “figurar” de una manera gráfica la ley de variación de un fenómeno. Dibujo donde se obtienen (se presencian, se aprecian) las relaciones entre las diferentes partes de un conjunto o sistema

2. Diccionario filosófico Ferrater Mora.
El diagrama lógico (dibujo inundado de significaciones lógicas) es una geometría bidimensional que muestra relaciones espaciales isomorfas con la estructura de un enunciado lógico. Estas relaciones espaciales son usualmente de carácter topológico, lo cual no es sorprendente en vista del hecho de que las relaciones lógicas son relaciones primitivas subyacentes en todo razonamiento deductivo y que las propiedades topológicas son, en cierto sentido, las propiedades más fundamentales de las estructuras espaciales.

1. Foucault, University of Minnesota. Press 1986/88, p.34
Foucault le da su nombre más preciso: esto es un "diagrama", es decir un "funcionamiento", abstraído de cualquier obstáculo (...) o fricción (y que) debe ser separado de cualquier uso específico. El diagrama ya no es más un archivo visual audible sino un mapa, una cartografía que coexiste con todo el panorama social. Es una máquina abstracta."

2. Deleuze y Guattari. “Rizoma”.
En este trabajo los autores defienden una manera de ver las obras humanas (sobre todo, los libros) como lugares donde hay líneas de articulación, estratos, territorios, líneas de fuga… viscosidades, precipitaciones… Los llaman agenciamientos maquínicos orgánicos (ámbitos de extrañeza), cuerpos sin órganos (ámbitos vaciables) circulados por partículas a-significantes.
Entienden que una obra (un libro) está destinado a señalar una cáscara que, vaciada de su ordenamiento, hace sentir un campo especial de relaciones donde es posible.
Nunca hay que preguntarse qué quiere decir un libro, sólo hay que preguntarse con que funciona en conexión, con qué campo hace pasar intensidades…
Un libro es una máquina abstracta generadora.
Quizás estén apuntando a una visión diagramática genérica, ya que todo lo obrado es visto como un campo articulado que se abre, significativa o asignificativamente, a cualquier vinculación.
El rizoma, como, lo diagramal, es una forma de conectar con los productos humanos rompiendo su cerrazón.

3. G. Deleuze. “”La pintura. El concepto de diagrama”. Ed. Cactus.
Aquí Deleuze sostiene que pintar es una acción catastrófica, contra los clichés arrastrados Transcribe: “yo y mi cuadro somos un mismo ser, somos un caos. Luego frente a mi motivo me pierdo en él, vago, sueño, germinamos” (acotación de Klee).
En esta visión; llama diagrama a ese estadio que hace catástrofe sobre el cuadro, que va en contra de los clichés.
Diagrama es catástrofe (contra el hábito) y germen. Es la función configural, trazadora de cada pintor.
Diagrama, dice, es lugar de fuerzas
Llama diagrama pictórico al ente configural que cumple dos propiedades o condiciones: (abre un abismo que se ordena); y es manual corpóreo, ciego)…
En resumen, llama diagrama al germen configural confluyendo con una voluntad de significación o, mejor, a la resonancia significante de una matriz trazadora.
Ve en el arte informal/no-representativo un espacio anti-clásico – abierto a lo diagramal radical.

Y distingue diagramas generales, reducidos a códigos o concentrados en figuras.

4. La insistencia en los mecanismos de recepción como formas de organizar (arquitecturar) las obras humanas como soportes de sentido puede seguirse en muchos trabajos. Señalamos algunos:

- Umberto Eco. “Obra abierta” (Seix Barral, 1962).
- G. Agamben. “Lo abierto” (Pre-textos, Valencia, 2005).
- J. L. Nancy. “Le sense du monde”. (U of Minnesota P, 1997).
- W. Watson. “Arquitectónica del significado”
- J. Ranciere. “El destino de las imágenes”. (Politopias, 2011).

5. Nancy “Le plaisir au dessin” (Hazan, 2008).
Ve en el dibujar genérico y, en especial, en el dibujar no representativo un marcar que es designio apasionado.
Dibujar es lo contrario de lo dado, es inventar, dar nacimiento, gesto apasionado que procede del deseo de con-figurar en su verdad razadora.
En esta concepción, los estadios intermedios de dibujar son campos abiertos a la sensación, a la proyección de sentido (significado) y al deseo de “imaginar”.
El hacer gráfico no representativo se entiende como una pasión que configura enigmas… lugares de tentativas significativas.

6. “Caraes y Marchand-Zahartu. “Imágenes del pensar”.
Estos autores no señalan los “diagramas”, ellos hablan de imágenes que provocan, ayudan, retienen y generar pensamientos, pensar.
Buscan y renuevan imágenes muy diversas que atrapan nuestra mirada y ponen en marcha agitadas búsquedas de sentido proyectando palabras y declaraciones y narraciones sobre ellas.
“Todo ocurre porque a fuerza de tiempo todo se reencuentra, y en la libre amplitud de los espacios y la sucesión continua del movimiento, todo se aproxima o se aleja, todo se une o se distancia, todo se combina o se opone, todo se produce o se destruye por fuerzas relativas o contrarias que, constantes y alternativas, animan el universo y hacen teatros en escenas siempre renovadas, con objetos renacientes sin cesar” (Georges Louis, Leclerc de Buffon, “Histoire nouvelle”).
Las figuras no devienen “imágenes del pensar” más que a condición de estar en situaciones de relación en las que los signos funcionen (se vinculen) entre ellos. Los vínculos son a veces fuerte, otras débiles. En el fondo no hay nada más sutil, ni más maleable, que la relación-que no se desvela jamás totalmente procediendo por indicios.
Imágenes, pensamiento y sistema. Buscamos la solidaridad de estos tres términos.

7. Maurici Plá. “Sobre la imaginació analógica”.
En este trabajo se quiere penetrar en la dinámica imaginal de la llamada analogía… que es entendida, en una primera aproximación, como una familiaridad de diversas cosas en el exterior del logos, no por oposición o negación, sino por la fuerza de su reunión (en un campo a-lógico).
Dice que analogía es un vínculo esotérico que aparece como un hecho arbitrario.
Bretón habla de dos tipos de analogía: la poética y la mística.
La analogía se funda en la capacidad de la imaginación para generar (crear, juntar…) palabras, conceptos, imágenes, objetos…
En este trabajo, que examina los procederes poéticas de Lautreamont, Breton y Roussel, se desvela, quizás, la fuerza imaginal básica (pre-científica) que junta palabras, figuras y situaciones, en organizaciones “proporcionales”, en ocasiones de gran poder conmovedor.
El trabajo puede entenderse como la presentación de la analogía generalizada como forma de agenciamiento… especialmente operativa en la diagramación, y en el uso de diagramas como mapas o campos abiertos a la articulación de figuras con palabras y declaraciones.

3. El diagrama en el diseño de edificios

Esquema para un esbozo histórico del proyectar-edificios. Javier Seguí (23-11-09)
El encuadre del proyectar como existenciario que anticipa cambios esta tratado en:
- Pico Delia Mirándola - Discurso de la dignidad del hombre.
- J. C. Argan - El espacio arquitectónico del barroco a nuestros días.
- J. C. Argan - Proyecto y destino.
- R. Sánchez Ferlosio - Carácter y destino.
- 1. Calvino - Nuestros antepasados. .
- C. A1exander - Notas para la síntesis de la forma.
- J. Seguí - Notas para una introducción al proyecto.
- J.Seguí - La cultura del proyecto arquitectónico.

Destino es prefiguración de lo que ha de ocurrir. Seguir un inevitable camino hacia un fin consabido. Predeterminación.
Proyecto, carácter, libertad, innovación, dignidad, es seguir la trayectoria del deseo, es derivar en el hacer, es entregarse al proceder.
Proyecto apunta a tipo, a prefigurado.
Proyecto apunta a alternativa, a ir contra, a rebelarse al destino...
Innovar para Alexander. Lanzar lo alternativo soñado como futuro (utopía, tendencia) o como bandera de futuro (manifiesto).
Proyecto es inclinación.
Proyectar es salir de si, dentro de un medio, como sise dominara desde alguna posición.
Jugar a proyectar es jugar a fantasear modos alternativos (siempre parciales e imprecisos).

*

El proyectar es vida y es oficio.
Oficio es ritual repetido, método activo. Ubicación activa en un lugar y un marco significativo atencional.
Proyectar es fluir en una medianidad imaginante que se maneja como algo habitual.
Solo jugando a configurar mundos conocidos se pueden ensayar configuraciones para mundos desconocidos.
La novedad es la deriva o la dicha en defenderse del cliché que gobierna todo oficiar.
Proyectar para el mundo real es jugar con los tipos estables socialmente, contraponiéndolos con lo arbitrario como promesa (o indicio) de una nueva tipología.
Proyectar es jugar a pertecclonar o modificar las especies configurativas al uso (moral y constructivo industrial).

*

La historia del proyectar depende operativamente de la plasticidad -de los medios configurativos y de la capacidad de las técnicas constructivas al uso, en medio de una elástica pero estricta tipologización impuesta por los tejidos habitaculares y la organización moral de los habitáculos.

*

Argan entiende la evolución del proyectar como:
- Una definición de la competencia profesional del propositar-director de edificios-arquitecto.
- Un progreso en el uso de técnicas configurantes para tantear, borrar, calcar.
- Un progreso en la estructuración plástica de los edificios gracias al advenimiento del hierro (refuerzos, añadidos, rectificaciones empíricas).

*

En la profundidad histórica, la función que hoy asume el diagrama se llamó ingenio o profecía y estaba vinculada a la iluminación visionaria en connivencia con los mitos cosmológicos y los sueños radicales del poder organizativo total ("Estrategia" de "de Certeau").
La función del diagrama estuvo gobernada o asumida por el sueño-pretensión de orden absoluto de la ciudad total, de la isla utópica colectivizada.

La "idea" renacentista es el tipo (o arque-tipo) y la determinación (Argan) es su ajuste proporcional decorativo después de un acomodo constructivo de la cubrición a la incompetencia industrial de cada lugar.

La arquitectura barroca (de composición para Argan), se produce por la aparición de un proceso de proyectar fundado en tanteos gráficos fáciles (calcando) y por la invención de nuevos tipos que exigían concreciones específicas con relaciones nuevas de producción.
Tipo realizado, ajuste, desvío... este es el proceso evolutivo de la configuración material. Y el desvío, que es errancia, deriva, o rebeldía a la contra, es el núcleo del "diagrama" deleuziano.
Proyectar e innovar suponen desviar el tipo, desvirtuarlo por un impulso demoledor-reconfigurador.

*

En la pintura es el expresionismo el arranque de la entrega al diagramar. Dejarse llevar por el gesto hacedor, fuera del cliché del parecido convencionalizado, inaugura la aparición del impulso-designio como corrosión respetuosa/innovadora.
En la arquitectura el expresionismo toma el camino del tanteo liberador frente al tipo. Deriva del academicismo y pasa por los arquitectos de la revolución y por los eclécticos anti-neoclásicos.
En este extenso periodo XVIII-XIX-XX se usan como diagramas: transformaciones figurales diversas (dentro de cualquier envolvente cabe un edificio), eliminación del concepto de utilitas (en los edificios se puede hacer todo lo que cabe hacerse), radicalización del concepto de capacidad albergante (de caja contenedora) de edificios consecuentes con la revolución industrial (estaciones, almacenes, galerías comerciales, etc.). Traducciones de esquemas organizativos ajenos y mezclas de tipos recogidos en otras latitudes (hay que hacer un pormenorizado estudio de esta evolución).
El romanticismo, coetáneo de esta época, puede ser entendido con ámbito de fantasías diversas (mórbidas, identitarias, etc.) generadas por una actividad diagramal enorme, basada en la porosidad y analogía de todas las artes y las facilidades edificatorias del hiero y el vidrio.

*

Entiendo que los dos impulsos que instauran la diagramación como momento, polo, o referente, del proyectar edificios son, por un lado, la restauración de los talleres como lugares de fricción creativa interdisciplinar (Arts and Craft, Werbundt, Bauhaus) (ver R. Sennett, "El Artesano"); por otro, la práctica de la pintura y escultura no representativa, que hacen entender que cualquier configuración sin perspectiva, sin pretensiones de visión distante, puede significarse como una realidad habitable por la imaginación dinámica o de la quietud (realismo conceptual).
El trabajo manual junto a otros (en talleres) inicia el estimulo de advertencia del desvío de la rutina como apertura del tipo y la pintura-escultura no representativa se ofrece a la arquitectura como modelo aproximativo, atmósfera o reducción (en planta, sección o presencia) de posibles edificios insospechados.
Ya está todo desvelado. Salirse del arquetipo es admitir que todo objeto o trazado puede ser la reducción de un mundo en ciernes, modelo de una "realidad" habitable según y cómo. Las herramientas para probar configuraciones insospechadas son el aliado contradictorio para buscar el compromiso productivo normalizado y para explorar el extrañamiento y el desear que el trazado designativo conlleva.
Con la libertad de la diagramación incontrolada, aparecen mundos y objetos alternativos (fantásticos) que, a veces, hibridizados de normalización tipificante, dan como resultado novedades edificatorias, primero dibujadas y, algunas, edificadas.

Vamos a enumerar situaciones de uso diagramático diverso, algunas más conscientes que otras.
1. Los racionalistas (Klein, Griffini, etc.) descomponen el arquetipo en partes y se dan cuenta de que la reagrupación de esas fracciones produce alteraciones del modelo de arranque que se pueden razonar. Este sistema, de cortar y pegar, como el de envolver homologicamente, tiene sus raíces en la más antigua tradición. Y es apreciable en los apogeos y decadencias estilísticas sucesivas (Helenismo, Roma, Renacimiento, Neoclasicismo, etc.)

2. El funcionalismo sueña que, teniendo un esquema claro de las acciones secuenciadas que el edificio ha de contener y un sistema constructivo definido, proyectar debería de ser la automática operación que transforma el esquema secuenciado en ámbitos de vida (este sueño es retomado después).

3. El constructivismo de los Vkhutemas utiliza esta secuencia hermética: primero buscar figuras envolventes simples, o compuestas, sorprendentes (volumétricas o planas ...). Elegida una de ellas, descomponerla en partes para intentar localizar en sus unidades organizativas los tipos habituales previamente descompuestos. Si no caben, volver atrás y buscar otra figura. Por fin, encontrado un ajuste del tipo, tantear si en sus delimitaciones cabe una estructura portante razonable. Si no, volver al principio.
El sistema contructivista propone un impulso diagramático de arranque y sucesivos pasos de ajuste a la facticidad.

4. La industria de productos de consumo, después de la 2a Guerra Mundial, afronta el problema de la innovaron productiva y alumbra una inquietud genérica que también se orienta sin equívocos a la diagramación. Se llamó dinámica de la creatividad y se alimentó de multitud de teorías "ad hoc". Boirel y su Invención, Kuhn y las revoluciones científicas, Osborn y su brainstorming, Koestler, etc. señalan que las novedades se producen cuando colisiona el imaginario paradójico con el pensamiento normativo. Cuando se fusiona lo contradictorio, se radicaliza lo convencional o se traspasa un proceder de un campo a otro de distinta naturaleza epistémica. En esos tiempos algunos autores (Bono) se dedicaban a estimular lo paradójico, que es lo mismo que la caricaturización del tipo o la ruptura del cliché, en un trabajo individual o en grupos como posicionamiento para arrancar conjeturas productivas.

5. Chermaiev primero, y luego C. Alexander, buenos soñadores funcionales, promueven el uso de diagramas organizativos (organigramas) como arranque para pelear con la tipología. Esta iniciativa lleva a un enorme esfuerzo por transformar los grafos de relaciones en esbozos espaciales directos. Esta iniciativa arrastró a los ensayos metodológicos e hizo conscientes a los proyectistas del uso de esquemas ajenos a lo tipificado (a la representación).

6. El Dadaísmo y el Surrealismo (incluyendo a Duchamp) son movimientos artísticos totalmente entregados a lo paradójico y acaban proponiendo un montón de técnicas ejercitativas capaces de introducir al que las practique en la diagramación radical, en el espontáneo desvío de lo normativo, como extremo escandaloso, referencial e inesperado, frente a lo convencional evanescente.
Las ejercitaciones que proponen estos movimientos (escritura automática, collage estético, desvío onírico, derivas, cadáveres exquisitos, ready made, etc.) han quedado como técnicas imaginarias permanentes, consolidación de la diagramación como catástrofe contra lo convencional.

7. Los situacionistas instauran la transformación grafica de la experiencia espacial ciudadana (mapeo) como forma de diagramación directamente traducible en propuestas urbanas.
El mapeo directo, junto con el reportaje de la deriva o del happening, con el tiempo han devenido técnicas de diagramación de gran rendimiento productivo.

8. Hay arquitectos que han explicado sus rituales diagramáticos a la hora de proyectar (Eisenman, Five Architects, Koolhaas, Tschumi, etc.) mientras otros, sin explicarlos, no pueden ocultar que los emplean.
En la enseñanza en las escuelas estos sistemas van calando y creo que en los últimos tiempos se van explicitando poco a poco. Diagramar es soltarse el pelo. Muntaner está recogiendo las reflexiones de los que declaran su práctica diagramática.

9. En esta Escuela, con toda intención, se aplicó un método (pedagógico y productivo) que se

denominó "fisión semántica". Lo desveló el profesor Fullaondo y consistía en el ejercicio radical de juntar, de fundir, en una unidad configurativa, figuras, relatos, metáforas y observaciones diversas. Se trataba de acrisolar contrarios, de alimentar híbridos insólitos, de aprovechar lo visto, de transladar objetos a diversos contextos. Un procedimiento configural paradójico total (hay que profundizar su naturaleza).

10. Las escuelas anglosajonas, haciendo uso de la herramienta informática, promueven un sistema genérico de diagramar ya que propenden y estimulan la exploración de cualquier organismo natural o artificial, efecto visual interior, reportaje de deriva, mapeo genérico, etc. para transformarlo en edificio virtual que, con la experiencia circunstanciada, pueda transformarse en referente construible.

11. Todo vale para el proyectar edificios. La enseñanza se descompone en una inmersión diagramática radical que tiene que producir imágenes de ámbitos edificables y una paulatina acomodación a las tipologías industriales al uso. El buen estudiante sabe enloquecer de arbitrariedad paradójica y debe de saber reducir ese su fluir desvariado en propuestas razonables (sostenibles) de edificios distorsionados por lo paradójico, transformado en estilo propio.

12. En los estudios, el empleo del ordenador y la comulación archivada de soluciones orgariizativas y constructivas lleva a un inevitable proceso de cortar y pegar (de montaje, para Soriano) que se ajusta a volúmenes fijados en ordenanzas o sólidos tridimensionales de partida. Es una vuelta a un academicismo literal en un ambiente de impulsos deformadores arbitrarios.

Bibliografía (2009)

Agacinski, S. "Filosofías y poéticas de la arquitectura". La Marca, BA 2008.
Bachellard, G. Lautreamont, FCE, México, 1985
Bajtin, M M., "El método formal en los estudios literarios", Alianza, 1994
Bajtin, M.M., "Estética de la creación verbal", Siglo XXI, 1979
Baricco, A., "Los bárbaros", Anagrama, 2006
Brea, J. Luis, "Estudios visuales 3", ed. Akal.
Carroll, L., "A través del espejo", ed.
Caters, D. "El despertar de la materia", FQ, 2007
Certeau, M. de, "La invención de lo cotidiano", ed. Univ. Iberoamericana, México, 2007
Cirkszentmihalyi, "Aprender a fluir", Kairos 2007
Deleuze, G., "El pliegue", Pardos, Básica,
Deleuze, G., "Pintura, el concepto de diagrama" Cactus, 2007
Deleuze, G., "Spinosa y el problema de la expresión", Mauchnik, 1975
Delgado, M., "La no ciudad como ciudad absoluta", Rev. Sileno nO 14, 2003
Didi-Bubermann, G. "Ser cráneo", ed. Cuatro, 2009
Didi-Hubermann, G "L"homme gui marchait dans la couleur", ed. Minuit, 2001
Didi-Hubermann, G. "El bailaor de soledades", Pre-textos,
Didi-Hubermann, G. "Lo que vemos, lo que nos mira", ed. Manantial BA 1997
Duvignaud, J., "Lieux et non bieux", ed. Galilé, 1997
Givore, S., "Historia de la nada", ed.
Jaar, A., "La política de las imágenes", ed. Metales pesados, S. Chile.
Jay, M. "Ojos abatidos", Akal, 2007
Jullien, F. "La gran imagen no tiene forma", ed.
Jullien, F., "De la esencia o del desnudo", ed. Alpha Decay, 2007
Kafka, F. "La muralla china". Alianza Ed., 2007.
Lyotard, J.F., "Discuros y figura", G.G., 1974
Maturana, F., "Del ser al hacer", ed.
Merleau-Porty, M. "Fenomenología de la percepción", Península, 1975
Mielgo Bregazzi, J.L . "Construir ficciones", ed. B. Nueva, 2008

Nancy, J.L, "Le plaisir au dessin", ed. Hazen, París, 2007
Nishida, K., "Pensar desde la nada", ed. Sigueme, 2006
Sabater, F., "La aventura africana", ed. Acuarela, 1989
Segur, J. "En movimiento yen reposo", 2008.
Sennett, R. "El artesano". Anagrama, 2009.
Zourabichvili, F., "Deleuze. Una filosofía del acontecimiento" Amorrortu, BA, 2004

4. Diagramar en el oficio y en la enseñanza “arquitectónica”

Dibujar en la formación del arquitecto (11/10/10) Javier Seguí

Lo mío durante más de 45 años ha sido la practica, la investigación y la docencia de la "norepresentación", del dibujar libre radicalizado (informal, planar, designativo) com'o ejercicio de entrada en el ámbito "realista-intelectual" del proyectar edificios.
A este dibujar Soudon lo llamaba dibujar de "concepción" y algunos otros de "exploración" e incluso de "extrañamiento". Hoy se llama dibujar diagramático o diagramal.
Siempre he entendido que la representación es un ejercicio-convención indisoensable para tratar (descubrir, presentar, transferir) los edificios. Además creo saber que la duplicación de lo existente es una tarea imprescindible para fundar el universo simulable de lo virtual. Pero también he sabido siempre que la representación aleja, separa, mantiene a distancia y, por eso, es incapaz de consignar lo que nos envuelve, lo que nos contiene.
Además, atendiendo al hecho de dibujar, al marcar trazos en un soporte, se llega a significar el dibujar como la roturación de un territorio, como la fundación de un lugar/ambiente en el que sentirse sumergido. Este carácter, quizás el mas básico del dibujar, es el acceso al mundo fabuloso del proyectar edificios (diseñar), que requiere reducir el mundo hasta contenerlo en un papel y saber empequeñecerse hasta entrar en el soporte roturado y vivirlo como un interior sorprendente.
Para poder hacer esto el dibujo del dibujar tiene que dejar de ser representación para hacerse configuración habitable, lugar sin tamaño en donde jugar, tanteando encajar historias que han de caber en sus recovecos revestidos de significados espaciales.
El dibujar del proyectar es el dibujar del roturar, es el dibujar del sentir, de no mirar, el dibujar del arrastrar el vivir. Y el dibujo de proyectar es un dibujo plano, sin fondo, sin significado figural, sin evocación ilustrativa. Y a este dibujar se llega cuando se va contra la convención, contra el cliché representativo, cuando el dibujar se hace catástrofe, alejamiento, lucha contra la apariencia convencional configuración diagramal.
Quizás este dlb1Jar o se pueda reglamentar, pero si, se puede practicar. Ha sido el dibujar antirrepresentativo que palpita en el barroco (el barroco logra ámbitos donde poder alojarse, no solo mirar) y, pasando por el expresionismo, cubismo, futurismo, etc., culmina en el expresionismo abstracto y en el arte conceptual.
Y es el dibujar de los arquitectos desde Vitruvio, pasando por Alberti, Leonardo, Rafael... dibujar en planta (desde arriba y desplazándose), en sección (de frente pero desde dentro y en quietud) y en presencia... aunque el dibujo de alzados, según le Corbusier, no es un problema cuando la planta y la sección funcionan con diagramas tipológicos claros.
En la Escuela, la tarea de empezar a proyectar edificios se centra en la fantasía de alojar' historias en dibujos en planta y' sección y en hacer dibujos para contener historias (no para ilustrarlas).
Luego, el arquitecto en ejercicio tendrá que aceptar los tipos organizativos que le impone el mercado y los tipos constructivos que le impone la industria de la edificación, pero solo será alguien si es capaz de modificarlos dentro de lo posible, y esto solo lo podrá hacer rompiendo el cliché, teniendo el habito de no representar, dejándose embargar por el designio catastrófico de dibujar sin prejuicios significativos.

Dibujar, fantasear, formalizar (11/10/10) J. Seguí

Ser arquitecto es ser un soñador de ámbitos para la vida social (I. Sotelo).
Esos ámbitos se llaman edificios y son cáscaras técnicas preparadas para ser vistas desde fuera y ser usadas por dentro para ciertas actividades.
Los edificios se diferencian por su destino, desde el refugio/descanso-reposición en la vivienda hasta la fiesta colectiva en la plaza...
El arquitecto tiene que conocer los usos sociales de los edificios (su tipología) diagramal y el

modo técnico de su producción más económica.

El arquitecto hace proyectos, que son modelos reducidos de edificios que han de servir como materia de negociación y guía de ejecución, y esto lo hace manejando instrumentaciones intermediarias para plantear propuestas y para precisar... soluciones. La instrumentación indispensable ha sido el dibujar y el dibujo.
Dibujar como oficio de tanteo y dibujar preciso como herramienta de ejecución y control.
Al dibujar se le añadió desde siempre el maquetar, el hacer miniaturas de edificios y, ahora, se le añade la virtualización informática que traduce en secuencias cinematográficas la experiencia de experimentar espacios.
Dibujar como atmósfera y medio de arquitecturar.
Hasta hace poco en las escuelas de arquitectura no se enseñaba a dibujar. A dibujar aprendía cada quien cómo podía. En las escuelas se hablaba de dibujos y los dibujos se suponía que eran reproducciones de cosas vistas, o en la realidad, o en la imaginación (lugar de recuerdos y de iluminaciones).
Hoy sabemos que ninguna cabeza puede contener en su interior una imagen clara de algo no experimentado, por lo que hoy sabemos que, cuando un dibujo no es una copia, es la resultante de un trabajo ímprobo de tanteos sucesivos, de trazos confusos que se van aclarando.
Desde este punto de llegada podemos decir: el oficio de arquitecto es el de personas que transcriben en dibujos o maquetas la organización de lo que les rodea y son capaces de plantear novedades arbitrarias o razonables en el interior de un mundo minituarizado y plano donde son capaces de vivir la aventura de fantasear historias y procesos técnicos, es decir, mundos alternativos para la vida.

En la cultura occidental hay dos modos de estar frente al mundo: o viéndolo desde fuera y desde lejos, con visión casi divina (aérea), con pleno control geométrico de la forma y con una total desimplicación afectiva; o viéndolo desde dentro, de muy cerca, sin control y con total implicación afectiva.
Desde fuera y tocando se produce la geometría... la visión perspectiva, el control, vinculado con la música, con la armonía fija y zombi de un cosmos sin sorpresas.
Desde dentro, y sintiendo con todo el cuerpo, se produce el fenómeno tenebrista barroco, la abstracción no representativa, la expresión informal, el contextualismo minimal, etc ...
Desde fuera... es visión de control.
Desde dentro es sensación pática, afectiva, de estado...
Desde fuera es visual y táctil.
Desde dentro no es visual. Lo que nos rodea no lo podemos dibujar, ni fotografiar.
Los edificios no se ven.
La arquitectura tampoco...

*

Dibujar es acercarse al placer de trazar, a la experiencia de asombrarse trazando y al arranque de aprender a vivir los dibujos como lugares matrices, como ámbitos desarrollables, como escenarios para la vida (como diagramas de lugarización).
Lo llamamos dibujar de concepción.

*

El arquitecto, luego, usa ese dibujar para romper los clichés de lo tipologizado.

*

El estudiante de arquitectura tiene que, aislado del mundo productivo, aprender a descubrir situaciones vitales radicales, desarrollarlas en narraciones diversas, y albergarlas en insólitos mundos figurales que han de poder, luego, ser construidos.

5. Diagramas para los arquitectos

1º Diagramas (07/06/12). Javier Seguí

El “diagrama” es hoy para muchos el justificante y coartada para presentar sus productos como legítimamente consecuentes.
Los arquitectos han adoptado cierta forma sesgada de entender lo diagramal para darse importancia, para diferenciarse de los demás mortales, para intentar hacerse visibles en la política que reparte lo sensible.
Muchos de los diagramas presentados como escalones metódicos de la concepción de edificios son falsos, meras retóricas para justificar la arbitrariedad inevitable que desde la élite se vive como inconfesable.

2º. Los diagramas clásicos de la arquitectura, entendiendo por arquitectura la habilidad configurativa de tejidos habitaculares para las sociedades humanas en tanto que visualizadas, diferenciadas y valoradas por el poder (político y cultural), han sido los dibujos en planta y sección de edificios tratados como figuras topológicas y afines de distribución (tipos) abiertos a deformaciones diversas, posibles gracias a concretos ajustes… normativos y técnicos.
Así en el Academicismo los premios a los estudiantes eran presentados en los tratados como diagramas típicos de clases de edificios aceptados y “calificados” como modélicos.
De cualquier modo quizás el diagrama topológico/afín más típico destinado a la guía del diseño de edificios sea el que E. Neufert presenta como esuqema genérico del vivir.

En el campo específico de los trabajos firmados por arquitectos hemos consultado:

F. Soriano y otros. “Diagramas” (Fisuras nº 12 y 1/2).
F. Soriano y otros. Fisuras nº 13 bis.
AAVV. “Lotus internacional” nº 123.
AAVV. “Lotus internacional” nº 127.

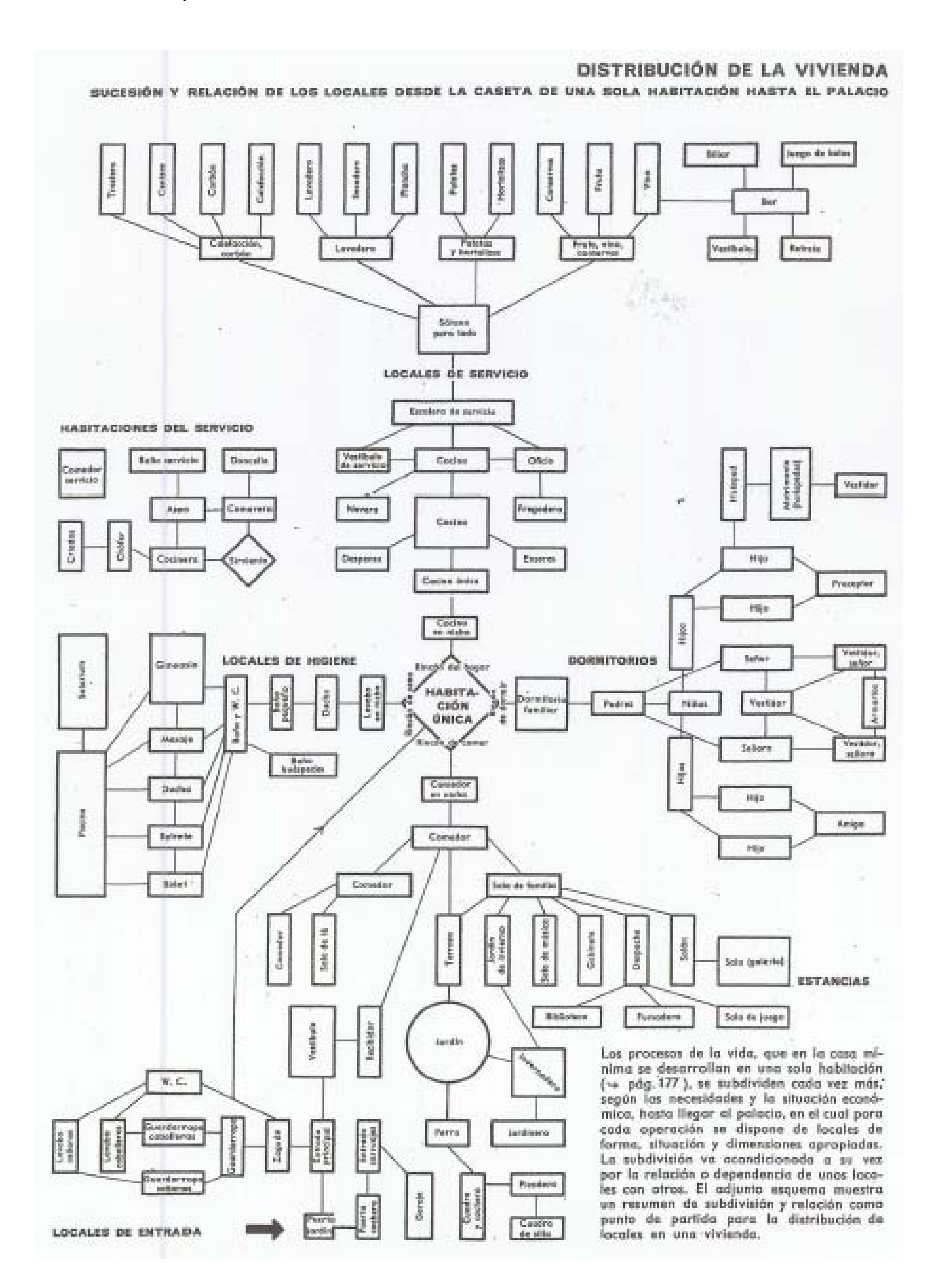
*

Del número 12 y 1/2 de Fisuras, acotamos:

1. Diccionario Metápolis Arquitectura Avanzada, actar 2001, p.162
“Es precisamente en esa propiedad económica-sintética-donde radica su auténtico valor expresivo y operativo, al ser reproducciones casi instantáneas de factores complejos, capaces –a pesar del fuerte grado de reducción que presentan- de (re)producir y expresar una “sugerencia de la totalidad”. Como un médium, el diagrama juega un doble papel. Es un modo de notación (de análisis, de reconocimiento y de reflexión) pero también es una máquina de acción (generativa, sintética, productiva). Diagnóstico y respuesta. Mapa y trayectoria.

2. Peter Eisenman. Diagram Diaries 1999. P.34.
"El Tablero Místico de Escritura, tal como se propone en la analogía de Freud, consiste en tres capas: la capa exterior, o superficie sobre la que tiene lugar la escritura original, una capa intermedia sobre la que se transcribe la escritura, y debajo una lámina de material impresionable. Usando un estilete, se escribe sobre la superficie superior. Gracias a la superficie de debajo, la superior revela una serie de líneas negras. Cuando la superficie superior se separa de las otras dos, las líneas negras desaparecen. Lo que queda es la inscripción en la superficie del fondo, el trazo de las líneas que se han dibujado. Las incisiones hechas por el estilete permanecen, siempre presentes. Además hay infinitas posibilidades de escribir y reescribir sobre la superficie de arriba y es un modo de grabar las líneas de esta escritura como una serie de superposiciones en el tablero de abajo...

El diagrama de arquitectura, como el Tablero Místico de Escritura, puede concebirse como una serie de superficies o capas que se están regenerando constantemente y a la vez son capaces de retener múltiples series de trazos."



6. Anotaciones relativas al diagrama y al diagramar

Pasar (24/09/11)

Pasar me emociona. Sentirme paseante en medio del entorno, bajo el cielo, acomodado por la atmósfera… avanzando entre artificios, ajeno al quehacer de los habitantes locales, escondidos tras los muros de sus moradas. Esto me produce bienestar… me desdibuja y me afirma, me conecta con la vida.
Pero pasar, siempre me remite al estar radicado, a sentir la fijeza de la cotidianidad como algo inevitable y tranquilizante pero agobiante, abrumador e insoportable.
El lugar del cobijo, el rincón del descanso, el ocio y el aburrimiento que funda la permanencia, la pertenencia y la identidad, es lo que se abandona en el pasar.
Atravesar es dia-gramar

Cerca y lejos (12-02-12)

El vivir interesados en la lectura, en la universalidad de la reflexión… en la narración del acontecer… nos lleva a sentirnos y sabernos cerca y lejos de todos y de todo.
Las inquietudes flotan, las temáticas reflexivas son una atmósfera inevitable. Las ideas narrativas… y problemáticas son de todos a la vez; los sueños son comunes…; las imágenes son la pulsación de lo político.
Si hacemos (lo que cada cual tenga que hacer) con la curiosidad y la pasión necesarias, estaremos siempre próximos y, a la vez, extraños de los otros, cercanos y, a la vez, ignorantes de sus vicisitudes y ocurrencias.
Nuestra misión es sufrir y, apasionadamente desvariar, derrotar, desear, no desear, asombrar, transgredir…
Transporte, disolución, concentración, exabrupto… en la atmósfera metafórica de los aconteceres luminosos.
Nos acercamos a los saberes. Nos quedamos en sus puertas y saltamos, y las imágenes nos desplazan…
Instamos gérmenes lugarizadores, entornos semi-conscientes… que nos hacen “ver” conexiones insólitas, juegos de imágenes pululantes que juntan palabras, escenarios, pasos y estancias, como esperas llenas de afinidad.
La excitación intelectual (artística) es tangencial, contestataria, transgresora, siempre fragmentada, pedante cuando se transcribe, pero penetrante, aguda… radical.
Los arquitectos en paro, expulsados de la tarea delirante y exclusiva de configurar ámbitos comercializables para la vida, quedan en vacío, en la intemperie de los contempladores de la vida, necesitados de profundización en todos los saberes que conciernen a la convivencia, la muerte, la habitación, la institucionalización., la rebeldía, lo común, el deseo, el pasado, la técnica, la producción, el espectáculo.
Territorio inabordable por extenso y diverso… pero perturbador, vertiginoso, apasionante.
Cundo el arquitecto no proyecta edificios, necesita aprender cosas (todas las cosas acometibles) y relacionarlas… hasta convertirse en un diletante… explorador de metáforas lugarizantes, de asociaciones y desplazamientos albergantes y envolventes, que serán apasionantes sólo si van contra lo establecido, para que cambie.

Dibujo/diagrama (25/04/12)

Jugar con las palabras y las frases, aliterándolas, apretándolas, rompiéndolas, descomponiéndolas, asemejándolas… haciéndolas componentes intrusos en contextos

enrarecidos es, parece, la mejor formas de experimentar su originalidad, que es su au-sentarse (su des-re-in-significarse) (ver Foucault y Gabilondo. “El ciclo de las ranas”).
¿Y jugar con los dibujos?

Los dibujos son como frases vistas de perfil, son acumulaciones de estadios sucesivos de trazos sobre un marco cosmos vaciado por el vaciar negro (o de color) sobre el lleno blanco…
Y como superposición de estadios configurales infinitamente matizables, los dibujos son espesores hechos por trazados-sentidos y ausentidos estilizables y estilizados de la naturaleza del trazar/roturar/escribir. Un dibujo es una configuración multisémica, en general, suspendida en un ámbito de significación restringido, que se puede abrir a condición de jugar con llevar a la insignificancia todos y cada uno de los niveles que el realismo intelectual-fantasía pueda proponer.
Un dibujo… es a la vez: un mapa, un trazado regional geométrico, un diagrama de zonificación-relación, un esquema categorial, un organismo nemotécnico, un “estilo” formador, un grafo topológico, etc.
Y, además, en cada una de sus resonancias puede ser experimentado como una atmósfera, un territorio y/o un corte de otra configuración ajena… involucrada en la operación. Sin tamaño ni escala.
Esta posibilidad de apertura de los dibujos es su capacidad para ser hypermediales en el discurrir de todos los discursos posibles.
Las imágenes suscitan miles de palabras y su eficiencia está en los apalabramientos posibles, sorprendentes… originarios.
El grado cero del dibujar es el dibujar polisémico, abierto, arrasador, convocante de narraciones de diverso espectro capaces de hacer saltar los sentidos convencionales con que se clasifican/usan los grafismos.

Vacíos (25/04/12)
Los vacíos del dibujar y de los dibujos son el residuo blanco del vaciar negro que es el trazar.
El blanco del papel es el lleno que el trazar dibujando-escribiendo deja como testimonio de la erosión producida al trazar-quitar.
El blanco del papel se transforma en contexto lleno de la escisión separación que avanza trazando, hendiendo, el vaciar del lleno ya vacío.
Vacío separante sobre el vacío lleno de vacío…
Al final un territorio con abismos continuos y discontinuos, un cosmos que se descompone en ámbitos que, al ser separados, señalan presencias ausentes…

Palabras y diseño (02/05/12)
¿Qué palabras pueden/deben/son posibles en el acompañamiento-gestión de los dibujos esquemas/diagramas cuando se conciben (proyectan) edificios?
Las grandes obras gráficas tradicionales eran ilustraciones de relatos o de situaciones (cotidianas o extraordinarias) narrables. Después la pintura presentaba ámbitos naturales, o artificiales sin necesidad de relato. La pintura no representativa era un reto al apalabramiento… señalando a la inefabilidad.
En el diseñar, palabras y dibujos se entrecruzan. Desvelar esta dinámica es el objeto de la teorización en el proyectar edificios.

*

Parece que puede haber ámbitos de palabras “campos metafóricos” especialmente útiles para la concepción arquitectónica de edificios. Detectarlos será una tarea prometedora que ya señaló la profesora Paloma Úbeda.
Pero también puede ser, como parece ocurrir en algunas unidades docentes de proyectos Arquitectónicos, que cualquier palabra sumergida en un esquema-diagrama llegue a producir

"brotes de sentido" que ayuden a significar la configuración gráfica… como ámbito de desplazamiento o de ex-es-tatismo.

Proyectar (28/03/12)

Bataille… en "la experiencia interior", ve el "proyecto" como protección ante la aventura abierta de buscar lo oceánico (lo místico no religioso).
Ve el proyecto como un desfallecimiento del rigor de vivir fluidamente, entre dos nadas.
Entiende que el aventurero radical tiene horror al proyecto.
Hay que empezar a ver el proyecto como refugio rutinario, maquinación ideológica del desear, del vivir pautado y seguro…
No proyecto…
o sí
Si es inevitable el proyecto, el arquitecto, además de un enfermo delirante de grandeza, se transmuta en coartada de la cobardía, en potenciador de sueños de seguridad imposibles, de instauración de la muerte como vida, de preceptor de lo muerto…
Todo el proyecto supone un "ámbito" de salvación (¿?) y hace posible la ascética que siempre será la forma de vivir el proyecto como "camino de salvación".
Los edificios son máquinas de adaptarse al destino. El buen usuario es el asceta que sigue las instrucciones de uso (ideológico-utilitarias) del proyectista.
Proyectar es situarse fuera, lejos y arriba… de un mundo/destino dominable por el poder.

Proyecto (05/04/12)

La vida social es un gran proyecto colectivo… en el que todo está previsto a grandes rasgos, paso a paso, edad a edad… hasta la vejez… Luego, las vidas de cada uno, encauzadas en ese proyecto/destino/con sentido, se producen como se producen, con holguras o estrecheces…, con enfermedades o salud…, con la muerte en cualquier esquina.
La sociedad es un estado y un proyecto/destino… colectivo.
Porque el destino puede dejar de ser un proyecto confuso en su desenlace pero claro y conciso en su desarrollo circunstancial.
La sociedad es la coartada a la libertad, a la radical apertura del morir/vivir construida sobre creencias, valores y contratos colectivos que guían hacia el morir resignado, después de haber construido una trama en la que la decadencia y el aburrimiento son los estados más respetables.

Dibujo diagramal (16/05/12)

Dibujar diagramático
Dibujar mediador

Todo se puede grafiar
Grafía como distribución espacial… como campo contextual (campo de fuerzas->Maxwell).
Preparar diagramas polisémicos…
A la búsqueda del diagramar polisémico.

Fisión diagramática.
Caligramas.
Futurismo.
Poesía concreta…
Semiología gráfica.

Diagramas espesos

Arquitectura (26/05/12)

Arquitectura designa un estado que alcanzan los edificios cuando son reconocibles, algunos memorables, y han perdido las señas colectivas de su producción.
Cuando los edificios son mirados (considerados) como obras separadas de su proceso de generación-producción, pero no se quiere perder el brillo de las circunstancias que los hicieron posibles.
Arquitectura es la mitificación de edificios mostrados como piezas atribuidas al "espíritu" de una época personificado en alguien (el diseñador).
Arquitectura es el edificio sin circunstancia, el edificio como portador de rasgos transcendentales arrastrados en su producción.

Diagramas V (26/05/12)

Todo dibujo se transmuta en diagrama si se entiende (se aprecia, se vive, se explora) como un "trazado", como el resultado de un trazar tentativo, correctivo, superpuesto, fisionado…
Como una aventura trazadora, exploradora, configurante…
Sin asomos de parecidos o de semejanzas con formas de reconocimiento de lo exterior cotidianizado.
Pero la gran potencia del diagramar (del diagrama) se logra al trazar (acariciar) lo invisible, o al figurar evitando todo parecido con cualquier parecer.
Pura presencia sin ausencia alguna. Trazado pesenciador.
Configuración comprometida con su propio ser configurado y con la extrañeza de su enigma presencial.
¿Hay una experiencia diagramente, una experiencia figural no representativa?
Experiencia del no-representar, de rechazar la semejanza, de desvariar alrededor de un estado, de proceder en ausencia de un desear algo.
Lo in-humano? Lo a-sensible?

Imagen ficcional (10/06/12)

Grafismo ficcional.
Ranciere. "La noche de los proletarios".
Lo que los ingenieros sasimonianos proponían era un nuevo cuerpo real de la comunidad, en donde las vías férreas y las de agua trazadas en el suelo sustituirían las ilusiones de las palabra y el papel. Los proletarios no oponen la práctica a la utopía sino devolver a esa su carácter de irrealidad, de montaje de palabras y de imágenes aptas para configurar el territorio de lo visible, de lo pensable, de lo posible. Las ficciones del arte y la política constituyen heterotopías más que utopías.
Un gráfico heterotópico es un diagrama, lugar del pensar ficcional, lugar del "realismo conceptual", lugar del habitar fantástico.

Diagramas (07/06/12)

El "diagrama" es hoy para muchos el justificante y coartada para presentar sus productos como legítimamente consecuentes.
Los arquitectos han adoptado cierta forma sesgada de entender lo diagramal para darse importancia, para diferenciarse de los demás mortales, para intentar hacerse visibles en la política que reparte lo sensible.

Muchos de los diagramas presentados como escalones metódicos de la concepción de edificios son falsos, meras retóricas para justificar la arbitrariedad inevitable que desde la élite se vive como inconfesable.

Diagramas (10/06/12)

Rizomas, espacios que permiten estar a la vez en la profundidad y la superficie, sólo en la multiplicidad y lo múltiple sin formar masa, organigrama.
Un rizoma puede ser interrumpido en cualquier parte pero siempre recomienza según esta o aquella de sus líneas y según otras.
Principio de heterogeneidad.
Y, principio de ruptura significante.
Torero y bailaor están abocados al deseo de multiplicarse para ocupar con estilo y figura el terreno del combate.

7. Aproximación sintética.

Diagramas (anotaciones). (19/05/12) Javier Seguí

Diagrama es todo texto (trazado, configuración) capaz de recibir significados diversos.
Diagrama es toda configuración abiertamente significante en la que se pueden encontrar señales entitativas de diversa dimensión.
Son Diagramas… las figuras de las artes de la memoria, los mandalas, las figuraciones del mundo…
Y para Leonardo, las nubes, las manchas de humedad, las cenizas, el atardecer.
También son diagramas las tiradas de huesos, piedras, etc de los adivinos, la posición de los astros…
Los trazados geométricos.
Las tiradas de cartas. El vuelo de los pájaros… etc.
Y en el arte pictórico occidental: el expresionismo, el impresionismo y la no-representación.
Un diagrama es una configuración donde caben palabras regladas, donde poder acomodar sensaciones, conceptos, nociones, etc.
Diagrama es una configuración que de signo-señal pasa a ser apreciada como texto, como sintaxis, como aseveración, discurso.

Tentativa declaratoria.
Un diagrama es un lugar exteriorizado… donde se diferencia lo diacrónico y lo sincrónico, lo semiótico y lo semántico.

Performativo… es "más" formativo, destinado a formar… a ser ejecutado.
Peform – ser agente de. Ser acto en acción.

Performativo es "en acción", para ser hecho,… hacedor…, impulsor de acción.

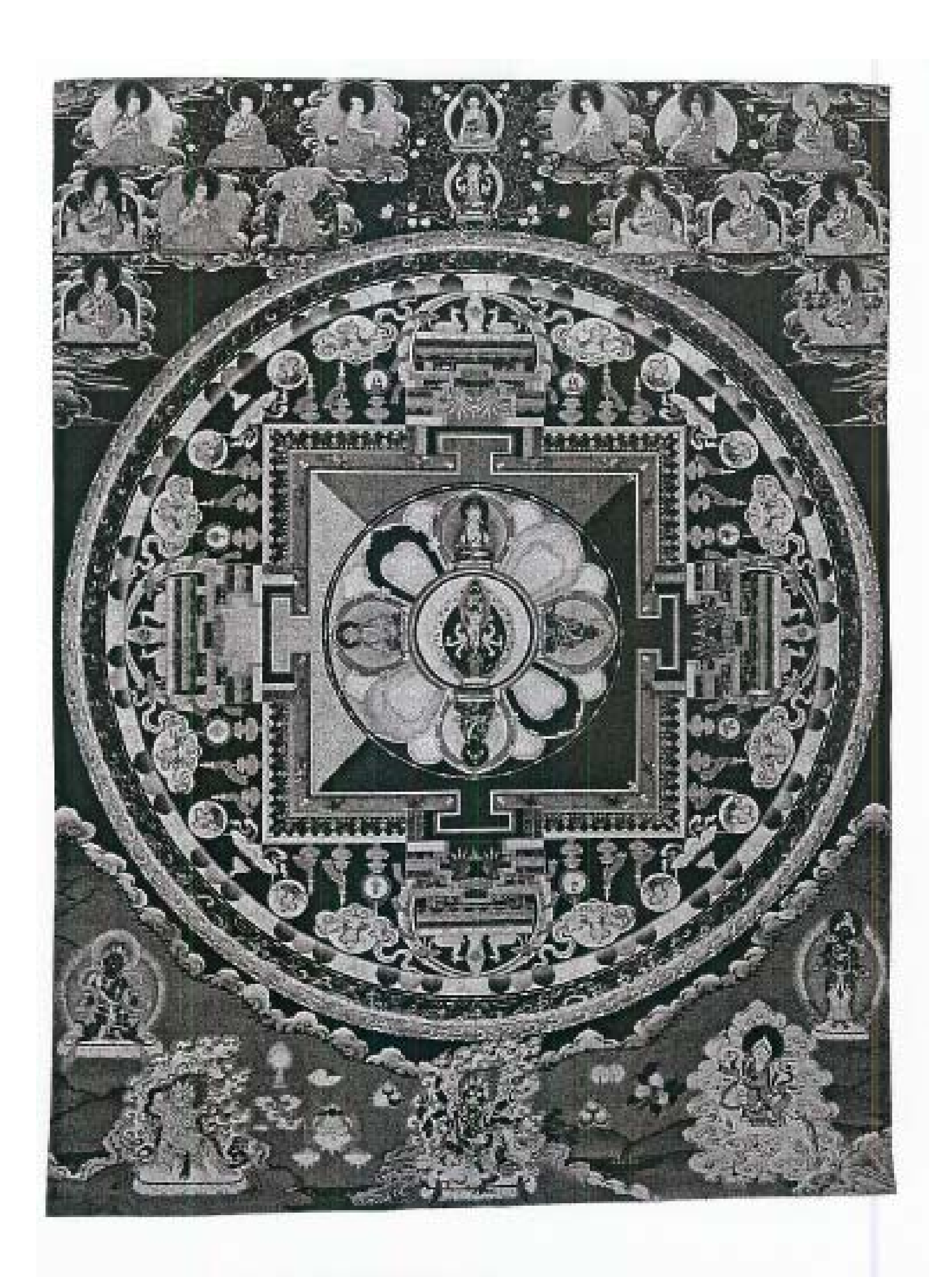
Un diagrama es una configuración que puede ser recibida como indicación para ejecutar algo, como movilización a un hacer, cambiar, traducir, trastocar, etc…

Diagrama es una forma de recibir, mirar, considerar una configuración, abriéndola a intereses comprensivos, descriptivos, sintéticos o figurativos.
Una configuración puede ser un diagrama siempre que no sea una representación de un objeto o escena.

Diagrama; Significante sin significado (como los fonemas).
Khôra… Lugar primordial provocador de resonancias.

Diagrama: sistema categorial abierto… a la conexión… a la apropiación, a la significación impersonal.

8. Diagramas



Mandala. Mandala de la Gran Compasión, Tíbet.

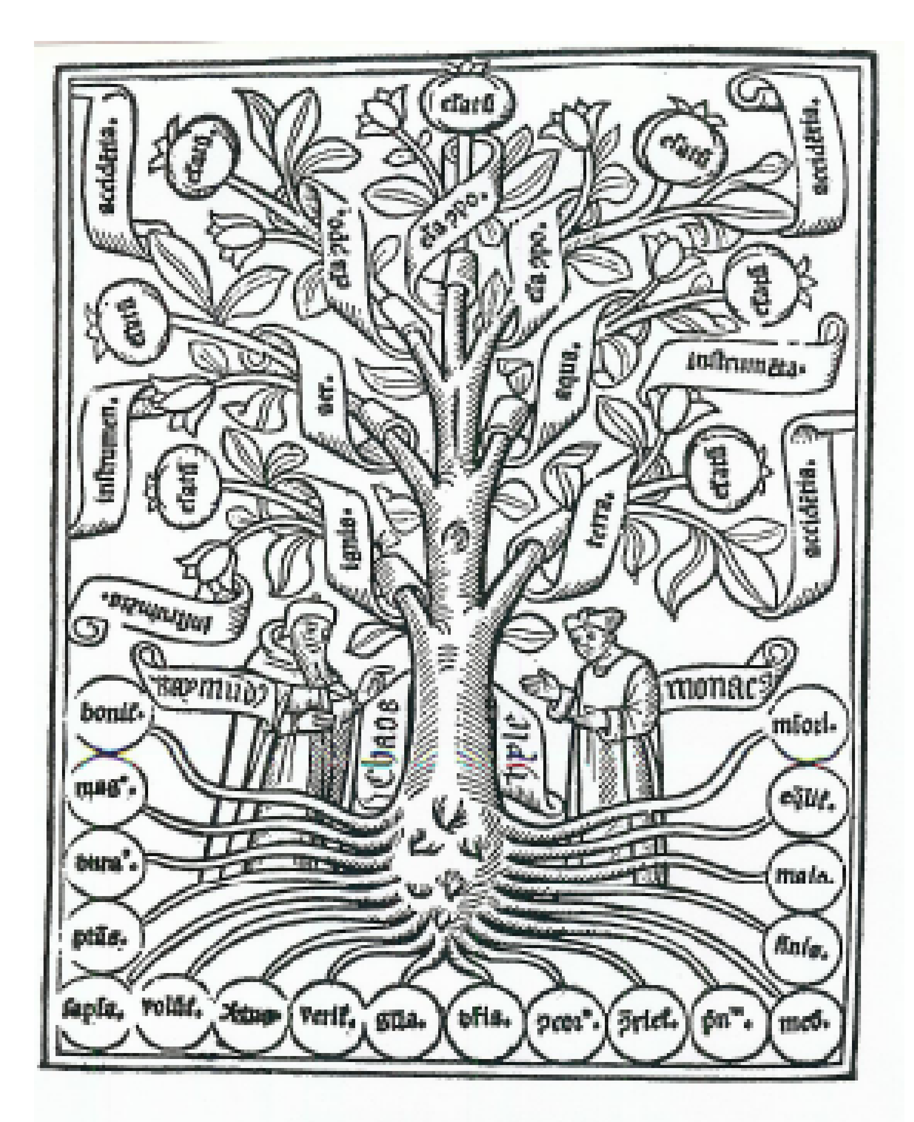


Fig. 7. Diagrama arbóreo,
en *Arbor scientiae*, de Ramón Llull, Lyon, 1515.

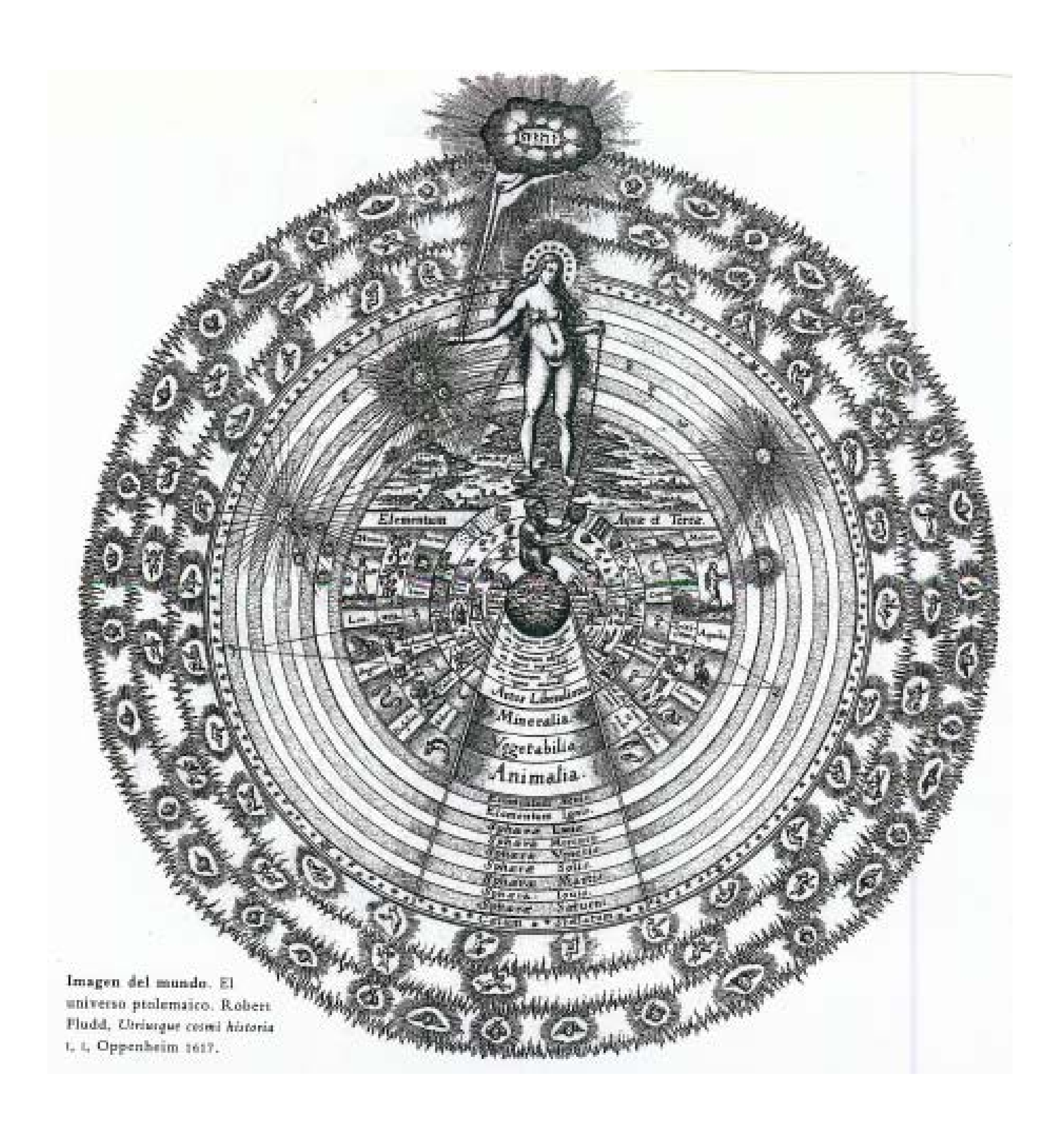
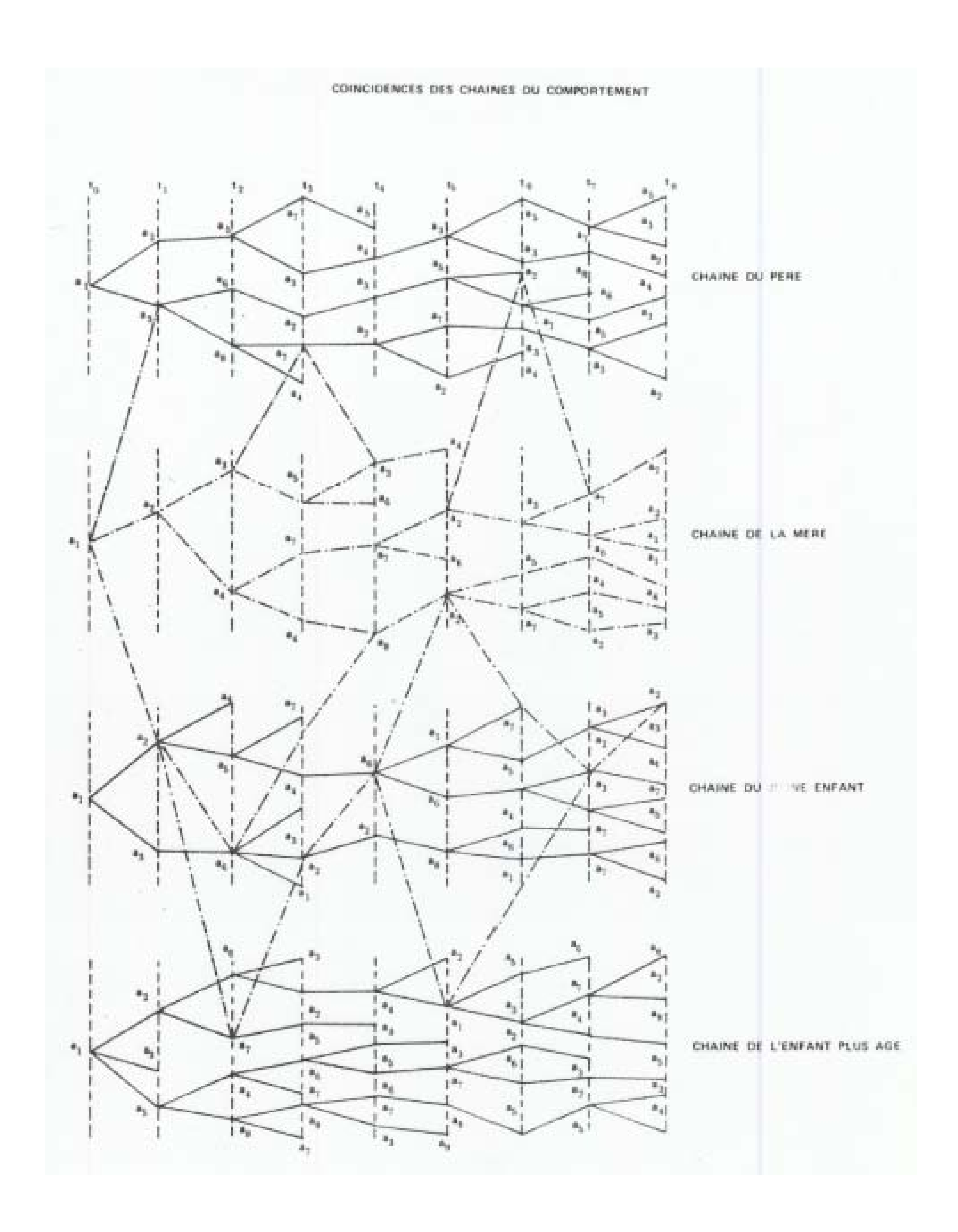
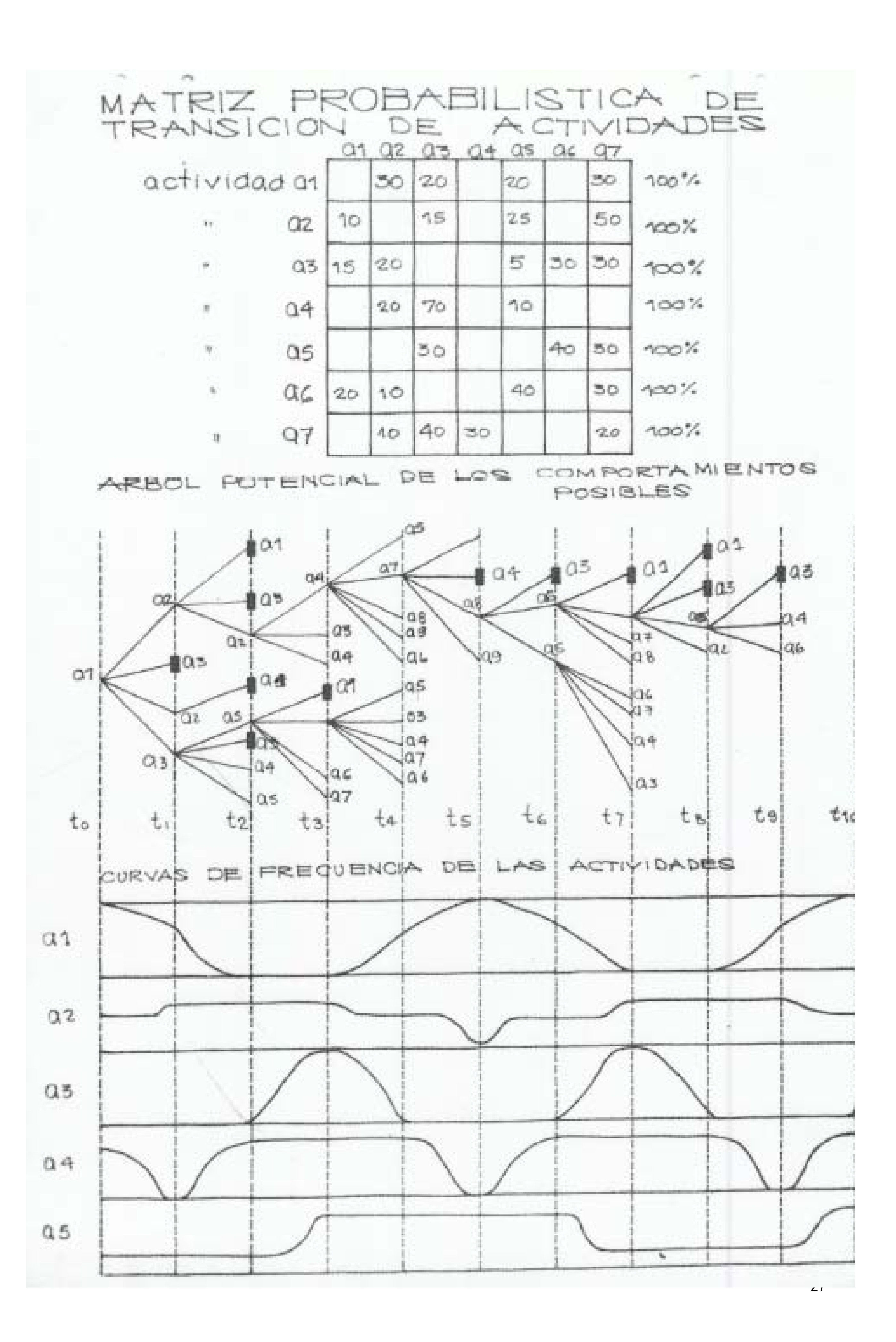


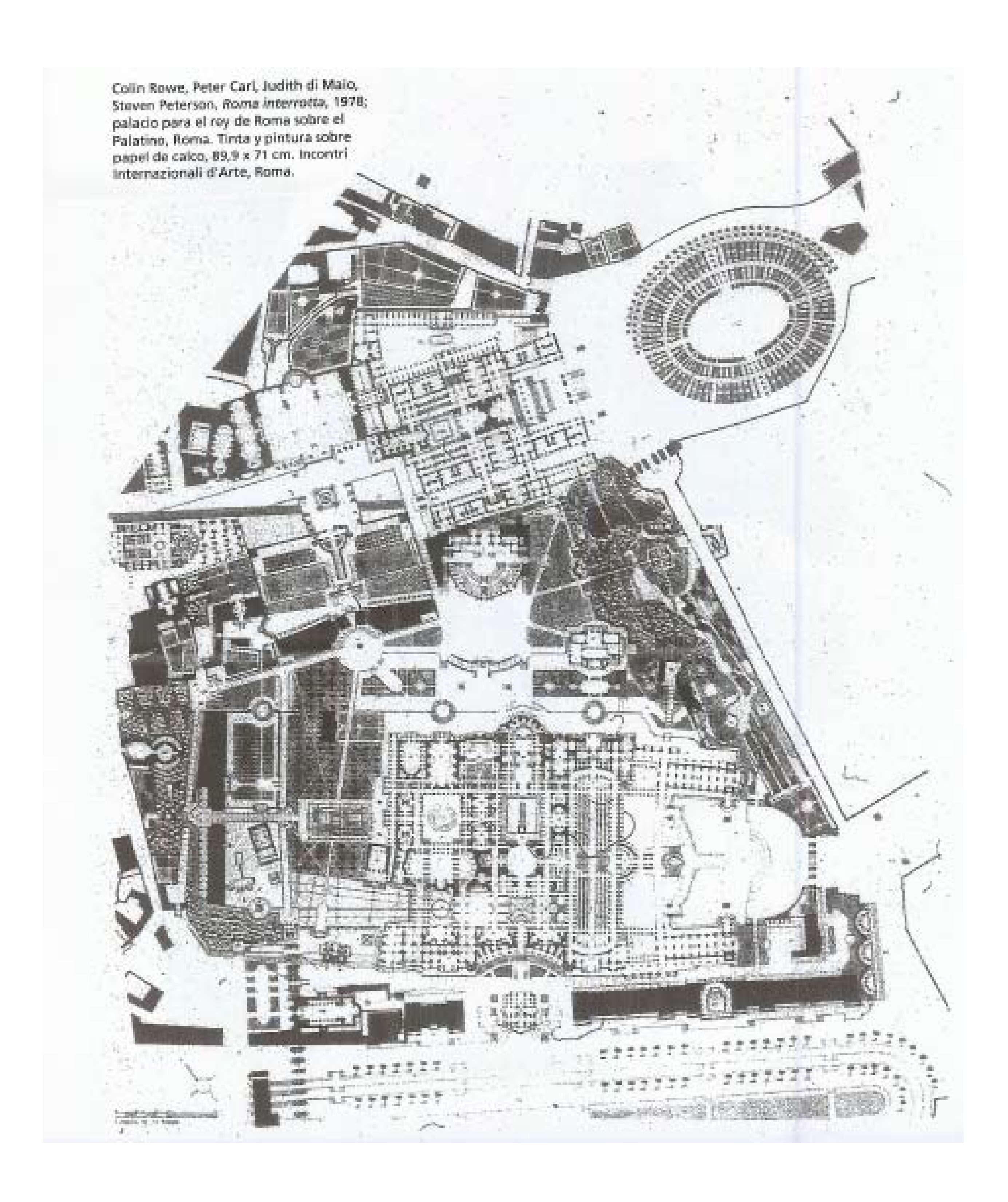
Imagen del mundo. El universo ptolemaico. Robert Fludd, *Utriusque cosmi historia* t. I, Oppenheim 1617.


COINCIDENCES DES CHAINES DU COMPORTEMENT
CHAINE DU PERE
CHAINE DE LA MERE
CHAINE DU JEUNE ENFANT
CHAINE DE L'ENFANT PLUS AGE

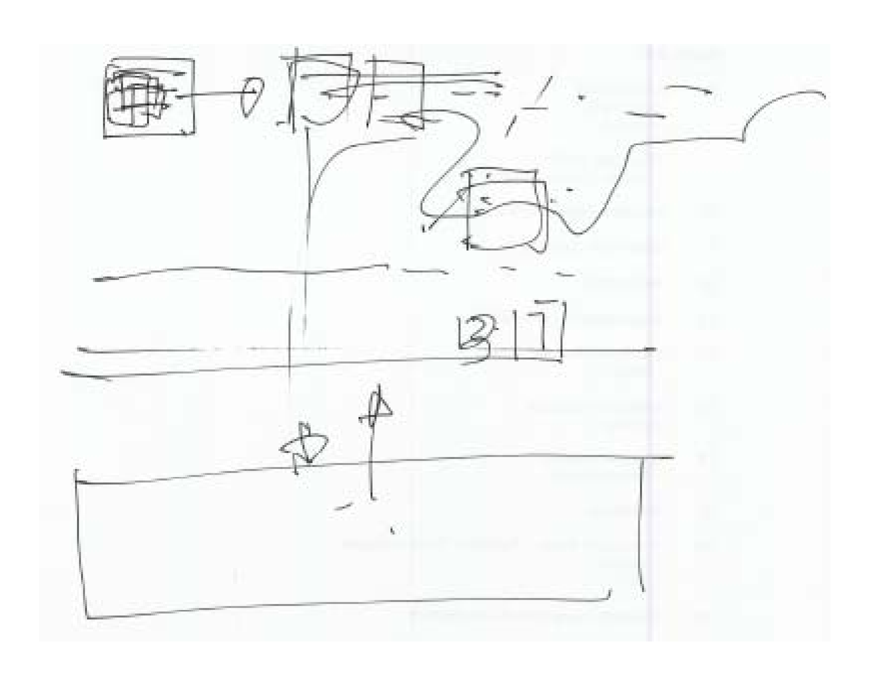


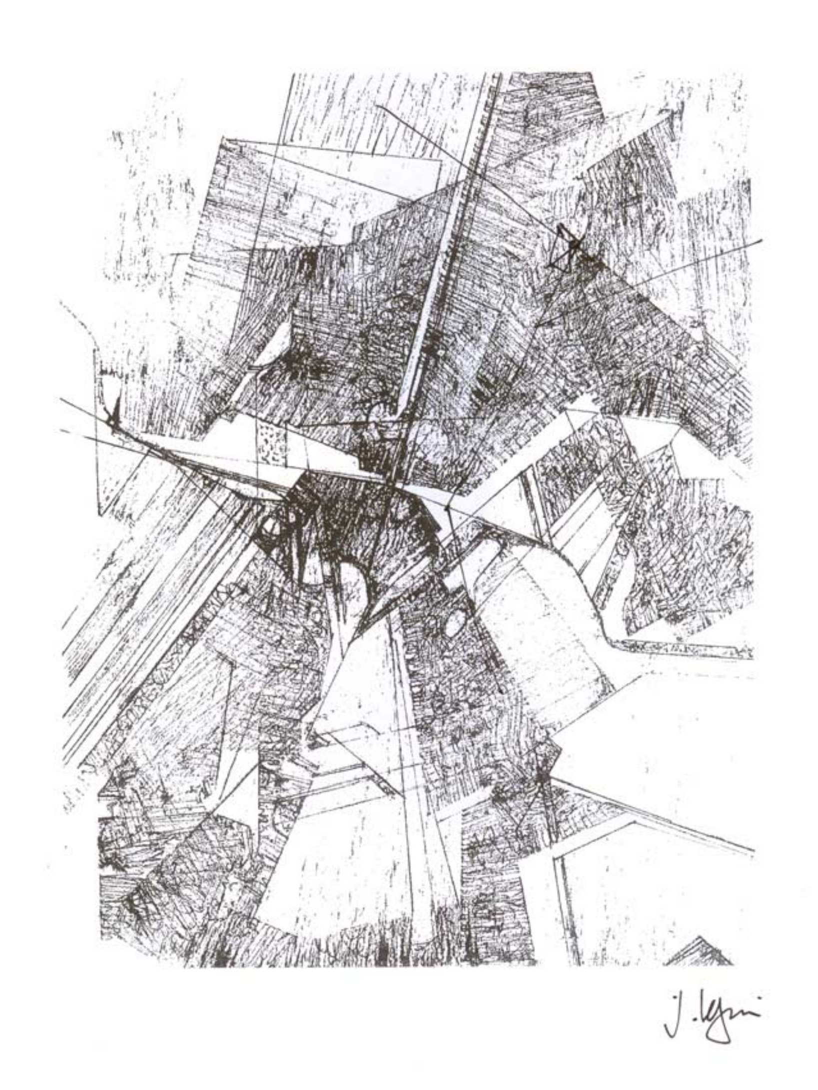
MATRIZ PROBABILISTICA DE TRANSICION DE ACTIVIDADES

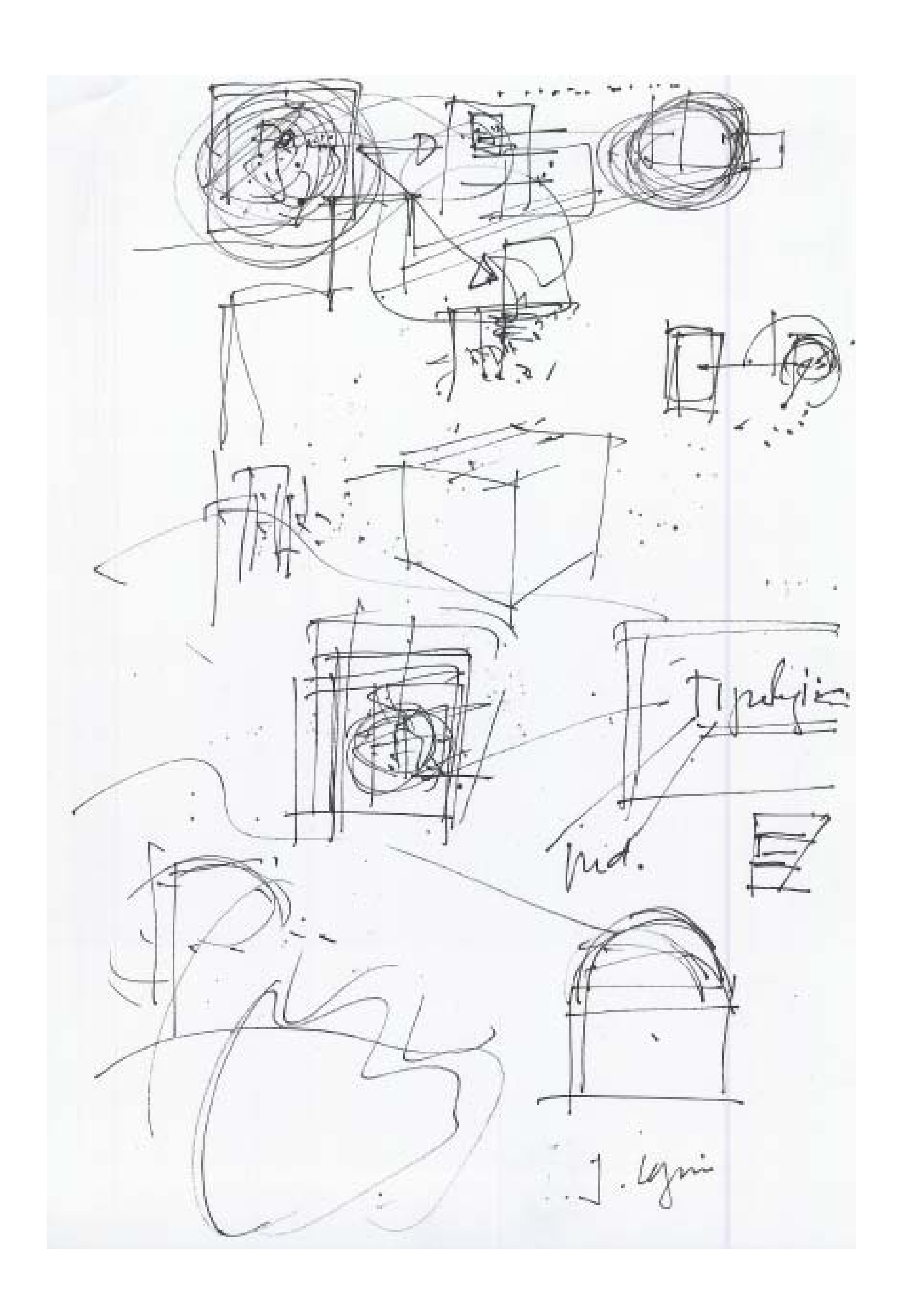
	a1	a2	a3	a4	a5	a6	a7	
actividad a1		30	20		20		30	100%
" a2	10		15		25		50	100%
" a3	15	20			5	30	30	100%
" a4		20	70		10			100%
" a5			30			40	30	100%
" a6	20	10			40		30	100%
" a7		10	40	30			20	100%



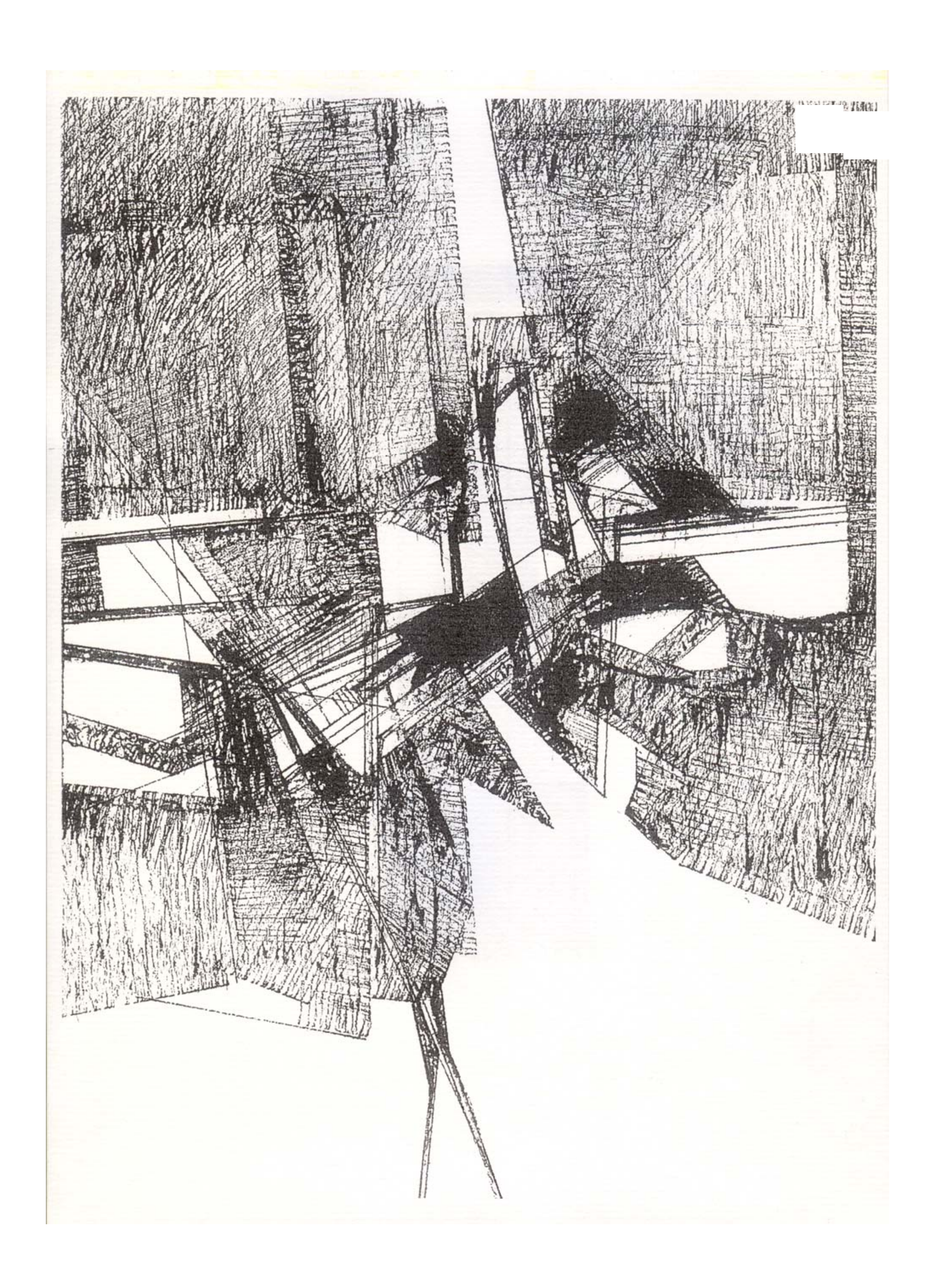
Colin Rowe, Peter Carl, Judith di Maio, Steven Peterson, *Roma interrotta*, 1978; palacio para el rey de Roma sobre el Palatino, Roma. Tinta y pintura sobre papel de calco, 89,9 x 71 cm. Incontri Internazionali d'Arte, Roma.

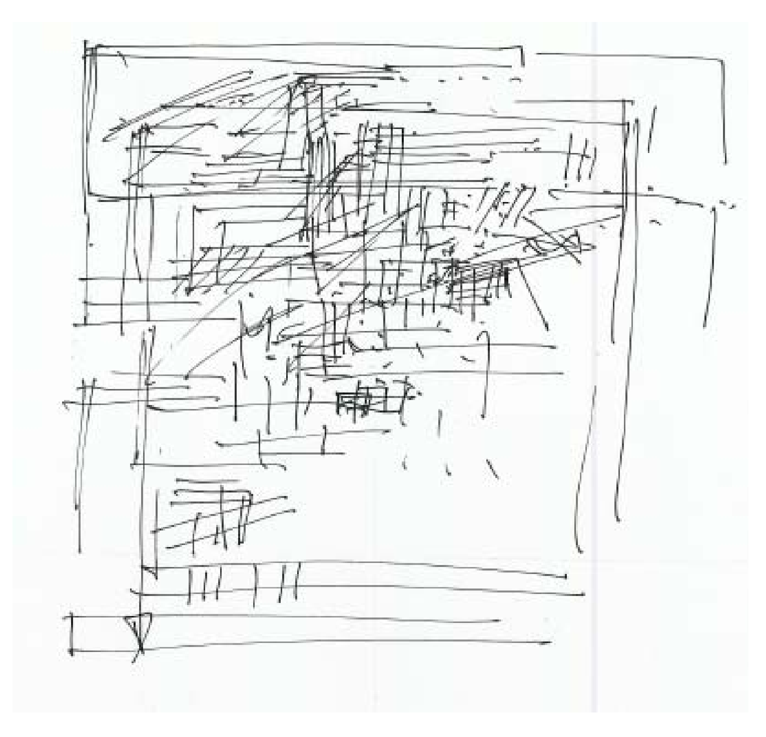


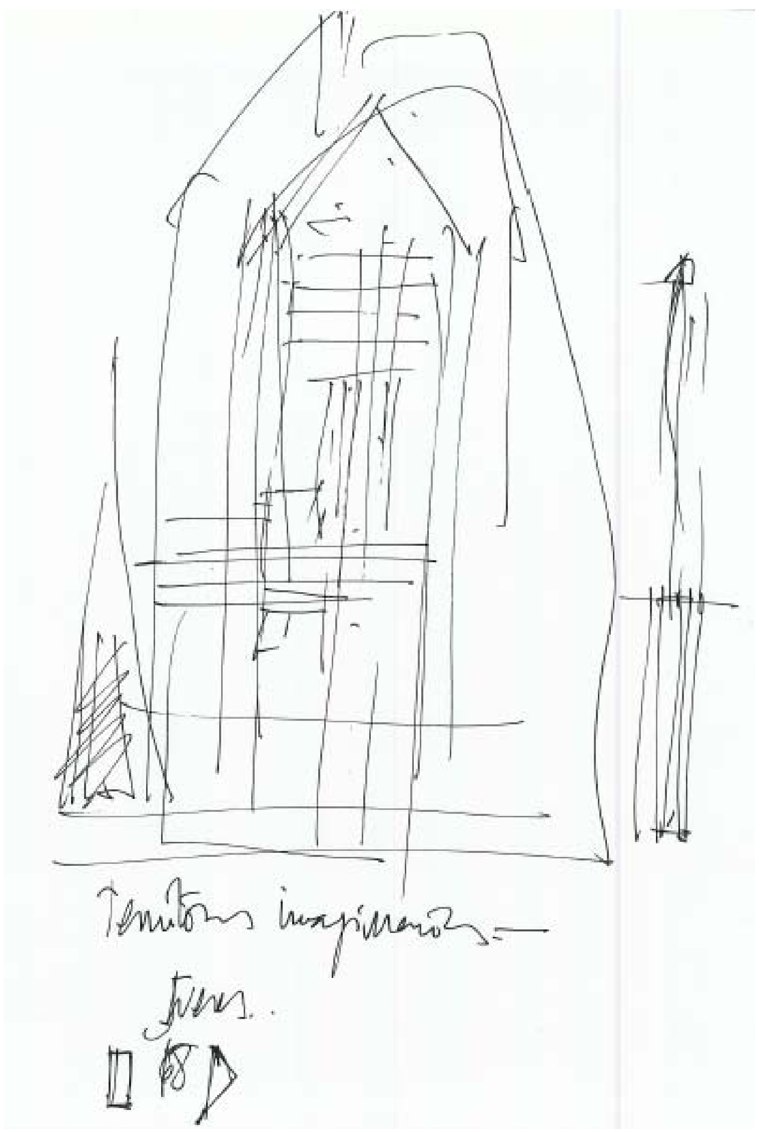





Diagramas
retorica
lugar vacío
Literatura







9. Bibliografía

1. Ferrater Mora, J. “Diccionario Filosófico”
2. Deleuze, G. y F. Guattari. “Rizoma” (Pre-textos).
3. Deleuze, G. “La pintura, el concepto de diagrama”. (Cactus).
4. Nancy, J.L, “Le plaisir au dessin” (Hazan)
5. Marie-Haude Caraés y Nicole Marchand. “Imágenes del pensar”. (
6. Plá, Maurici. “Sobre la imaginació analógica” (Quaderns Crema S.A)
7. Soriano, F. “Fisuras nº 12 y ½”
8. Soriano F. “Fisuras nº 13”.
9. AAVV “Lotus internacional nº 123”
10. AAVV “Lotus internacional nº 127”
11. Eisenman, P. “Diagram Diaries”. (Universe Publishing)
12. Bataille, Georges “La experiencia interior” (Taurus)
13. Ranciere, Jacques. “El reparto de lo sensible” (LOM)

NOTAS

NOTAS

CUADERNO



Cuadernos.ijh@gmail.com
info@mairea-libros.com

